

**IMPLEMENTASI ANIMASI TARIAN DAERAH DENGAN
MENGUNAKAN iClone
(STUDI KASUS : TARI GAMBYONG)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan
Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

YONENDA MARSELA

L 200 080 164

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI ANIMASI TARIAN DAERAH DENGAN
MENGUNAKAN iClone
(STUDI KASUS : TARI GAMBYONG)**

PUBLIKASI ILMIAH

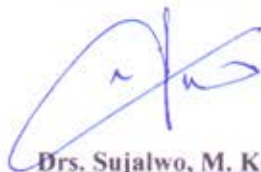
oleh:

YONENDA MARSELA

L 200 080164

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Sujalwo, M. Kom

NIK.404

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI ANIMASI TARIAN DAERAH DENGAN
MENGUNAKAN iClone
(STUDI KASUS : TARI GAMBYONG)

OLEH

YONENDA MARSELA

L 200 080164

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari ..Sabtu, 18 Juni.. 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Drs. Sujalwo, M. Kom.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Hernawan Sulistyanto, S.T. M.T.
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)

(.....)

(.....)

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal ..18 Juni 2016
Mengetahui,

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Prasen Thamrin, S.T., M.T., Ph.D.
NIK : 706

Ketua
Program Studi Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK:970

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 04 Agustus 2016

Penulis



YONENDA MARSELA

L 200 080164



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

012/A.3-II.3/INF-FKI/V/2016

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Tugas Akhir Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : YONENDA MARSELA
NIM : L200080164
Judul : IMPLEMENTASI ANIMASI TARIAN DAERAH DENGAN
MENGGUNAKAN iClone (STUDI KASUS : TARI GAMBYONG)
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Tugas Akhir,
dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 18 Juli 2016

Biro Tugas Akhir Informatika

Endang Wahyu Pamungkas, S.Kom., M.Kom.

preferences

< previous paper next paper >



Processed on: 13-Jul-2016 19:41 WIB
 ID: 689394756
 Word Count: 2732
 Submitted: 1

IMPLEMENTASI ANIMASI TARIAN DAERAH DENGAN MEN...

By Yonenda Marsela

| Similarity Index | Similarity by Source |
|------------------|-----------------------|
| 28% | Internet Sources: 25% |
| | Publications: 0% |
| | Student Papers: 16% |

Document Viewer

[exclude quoted](#)
[exclude bibliography](#)
[exclude small matches](#)
mode: [show highest matches together](#)

IMPLEMENTASI ANIMASI TARIAN DAERAH DENGAN MENGGUNAKAN iClone (STUDI KASUS : TARI GAMBYONG)

PUBLIKASI ILMIAH Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Oleh: YONENDA MARSELA L 200 080 164 PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA 2016 HALAMAN PERSETUJUAN

8

IMPLEMENTASI ANIMASI TARIAN DAERAH DENGAN MENGGUNAKAN iClone (STUDI KASUS : TARI GAMBYONG)

PUBLIKASI ILMIAH oleh: YONENDA MARSELA L 200 080164 Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh: Dosen Pembimbing Drs. Sujalwo, M. Kom NIK. 404 i HALAMAN PENGESAHAN

1

IMPLEMENTASI ANIMASI TARIAN DAERAH DENGAN MENGGUNAKAN iClone (STUDI KASUS : TARI GAMBYONG) OLEH YONENDA MARSELA L 200 080164

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta Pada hari 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat Dewan Penguji: 1. Drs. Sujalwo, M. Kom. (Ketua Dewan Penguji) 2.

1

Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

- 1 6% match (student papers from 30-Apr-2016)
Class Publikasi Wisuda Juni
Assignment Publikasi Wisuda Juni
Paper ID: [667648576](#)
- 2 4% match (Internet from 27-Oct-2014)
<http://guntur.blog.widyatama.ac.id>
- 3 2% match (Internet from 24-Sep-2014)
<http://jurnal.sttgarut.ac.id>
- 4 2% match (Internet from 20-Aug-2013)
<http://binasriwijaya.ac.id>
- 5 2% match (Internet from 24-Apr-2011)
<http://yanboyz.blogspot.com>
- 6 2% match (Internet from 08-Jan-2014)
<http://www.docstoc.com>
- 7 1% match (student papers from 20-Mar-2015)
Class publikasi

IMPLEMENTASI ANIMASI TARIAN DAERAH DENGAN MENGUNAKAN iClone

(STUDI KASUS : TARI GAMBYONG)

(Implementasi Animasi Tarian Daerah dengan menggunakan iClone (Studi Kasus : Tari Gambyong), Membuat animasi dari tarian Gambyong)

Abstrak

Video adalah salah satu media mudah untuk mempengaruhi orang, baik orang dewasa dan anak-anak. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, banyak media yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak, dan untuk memfasilitasi penyerapan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah sebuah video animasi yang cocok untuk media. Video animasi yang awalnya hanya bisa sebagai media penghibur kini juga menjadi alat untuk memberikan pembelajaran melalui makna, tujuan, dan masukan yang disajikan di sini. Seni tari merupakan warisan yang mencerminkan kearifan lokal. Tarian Gambyong dari Solo adalah salah satu yang harus dijaga. Keberadaan tarian dalam gaya video animasi dapat memberikan hiburan dan pendidikan yang maksimal.

Kata Kunci : Tari Gambyong, Animasi 3d

Abstract

Video is one of the media is easy to influence people, both adults and children. With the rapid development of information and communication technology today, many media are used as a medium of learning for children, and to facilitate the absorption of information and knowledge in learning. One is an animated video that is suitable for the media. Video animation that originally could only be as a media entertainer has now also become a tool to provide learning through meaning, purpose, and entries presented here. The art of dance is a legacy that reflects local wisdom. Gambyong Dance of Solo is one that must be maintained. The existence of the dance in the style of animated videos can deliver maximum entertainment and education.

Keywords : Gambyong Dance, 3D animation

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan di Indonesia di masa ini semakin berkurang. Masyarakat Indonesia semakin terpengaruh oleh kebudayaan luar melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih ini. Apabila kita menanyakan pada anak zaman sekarang mengenai nama tarian tradisional yang ada di daerahnya sendiri, mereka akan bingung karena tidak pernah melihat dan mendengar tentang tarian tradisional. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini menunjukkan peningkatan yang pesat. Salah satunya dapat dimanfaatkan sebagai jalan untuk membantu meningkatkan pemahaman pentingnya kebudayaan daerah. Animasi dapat digunakan

salah satunya sebagai media pembelajaran. Dewasa ini nilai budaya terutama tarian daerah mulai dilupakan oleh masyarakat terutama di kalangan anak-anak SD, mempelajari budaya sekarang dianggap hal yang kuno dan ketinggalan jaman, sehingga dibutuhkan sarana yang dapat menopang budaya selaras dengan perkembangan jaman.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat animasi Tarian Gambyong dengan menggunakan program *iClone* sehingga dapat diterima pelajar khususnya anak SD. Dalam animasi tarian daerah ini hanya menampilkan tarian yang berasal dari daerah Solo yaitu Tari Gambyong

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat animasi tarian daerah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dan membuat animasi tarian daerah dengan tujuan agar tarian daerah atau tradisional dapat diterima oleh masyarakat modern khususnya ditujukan terhadap anak sekolah dasar sehingga dapat menjembatani antara kebudayaan tradisional dengan kebudayaan modern.

Sedangkan manfaat yang diperoleh dari pembuatan animasi tarian daerah ini adalah sebagai sarana pengenalan kebudayaan tarian daerah yaitu Tari Gambyong terhadap pelajar khususnya anak sekolah dasar dan mengoptimalkan penggunaan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana sistem informasi dan sebagai hiburan yang menarik.

Peneliti sebelum melakukan penelitian tentang kajian estetis koreografis Tari Gambyong Retno Kusumo di sanggar Soerya Soemirat Kota Surakarta mengkaji penelitian terdahulu, sehingga peneliti dapat menentukan sudut pandang yang berbeda dari peneliti yang sebelumnya serta digunakan sebagai acuan dan referensi, antara lain : Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya Institut Seni Indonesia tahun 2009. Judul Estetika Tari Gambyong Solo Minulya Karya S.Maridi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana keindahan itu terjadi, 2) dimana letak keindahan Tari Gambyong Solo Minulya. Hasil penelitian ini adalah mengkaji tentang estetika atau keindahan yang ada didalam Tari Gambyong Solo Minulya dan nilai-nilai keindahan yang berada di dalam tarian tersebut.

Widyastutieningrum, judul Nilai-nilai Estetis Tari Gambyong. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana nilai estetis Tari Gambyong melalui daya ungkap penari yang menyajikannya. Hasil penelitian ini adalah mengkaji tentang nilai keindahan baik dilihat dari dalam ataupun bentuk fisik yang terkandung di dalam Tari Gambyong melalui bentuk sajian yang ditampilkan.

Muhammad Muhibuddin, 2008. Selain susunan gerak dan fungsinya, perkembangan tari gambyong juga terdapat pada intensifn kegiatan masyarakat yang menampilkan tari gambyong seperti pada acara perayaan, resepsi pernikahan, pembukaan, peresmian, penajmauan tamu dan pada kegiatan lomba dan festival.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdahulu maka penulis termotivasi untuk membuat animasi Tarian Gambyong dengan menggunakan program *iClone* sehingga dapat diterima peserta didik khususnya anak SD. Dalam animasi tarian daerah ini hanya menampilkan tarian yang berasal dari daerah Solo yaitu Tari Gambyong.

Ada banyak definisi dari tari, :

Menurut Soedarsono, tari adalah ekspresi jiwa manusia melalui gerak-gerak yang indah dan ritmis

Sedangkan menurut Susan K.Lenger, tari adalah gerak-gerak yang dibentuk secara ekspresif yang diciptakan manusia untuk dapat dinikmati

Tari adalah suatu instinct atau desakan emosi didalam diri kita yang mendorong kita untuk mencari ekspresi pada tari.

Tari Gambyong mulai digunakan dalam Serat Centhini yang ditulis pada abad XVVIII. Akan tetapi diperkirakan tari Gambyong ini merupakan perkembangan tari tledhek atau tayub.

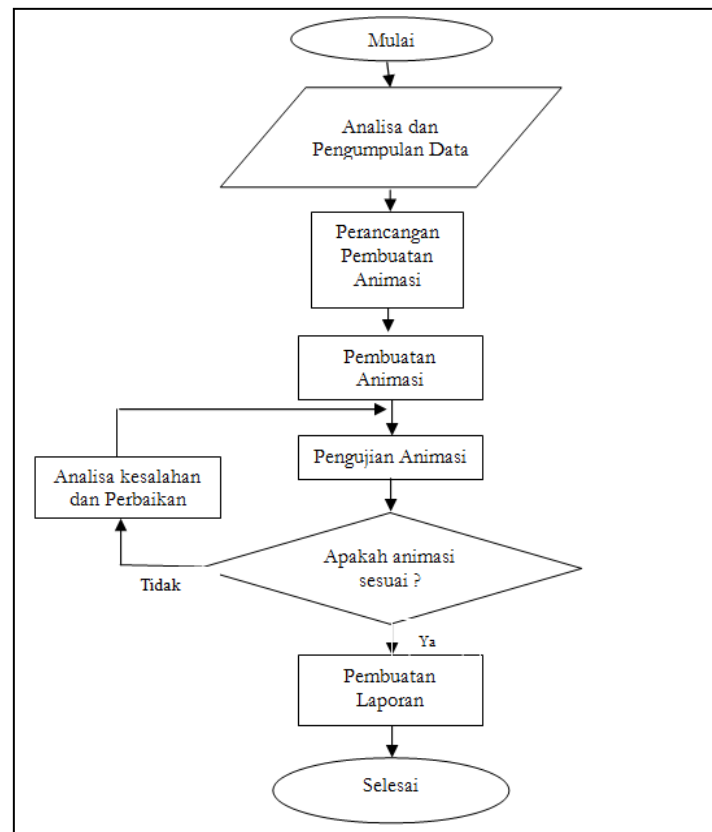
Animasi adalah gambar hidup yang digerakkan dari sekumpulan gambar, yang memuat tentang objek dalam posisi gerak yang beraturan (Soewignjo, 2005). Animasi karakter merupakan sebuah cabang khusus animasi. Animasi karakter semacam yang Anda lihat dalam video kartun. Animasi ni berbeda dengan animasi lainnya, misalnya grafik bergerak animasi logo yang melibatkan bentuk organic yang komplek dengan penggandan yang banyak, gerakan yang herarkis. Tidak hanya mulut, mata, muka dan tangan yang bergerak tetapi semua gerakan pada waktu yang sama.

Iclone adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat video yang menggunakan animasi yang bisa kita *customize* sesuai keinginan kita jadi di dalam *software* ini sudah disiapkan karakter yang akan digunakan kita tinggal melakukan *fitting* seperti crazy talk maka wajah kita pun akan masuk ke dalam karakter yang akan kita gunakan. Selain kita bisa melakukan *customize* di dalam karakter kita juga bisa melakukan *customize* terhadap *stage*, *background* animasi bahkan pada versi terbaru kita bisa menambahkan *special effect* yang bisa dengan mudah kita gunakan (Nurhuda. 2012)

2. METODE

2.1. Alur Penelitian

Proses penelitian pembuatan animasi tarian daerah asli Solo dengan menggunakan *IClone* dimulai dari analisis kebutuhan sistem sampai dengan laporan, adapun proses/tahapan penelitian digambarkan dalam sebuah *flowchart* pada gambar 2.1



Gambar 2.1. Diagram alir penelitian

2.2. Analisis

Animasi tarian daerah dengan menggunakan iClone (studi kasus : Tari Gambyong) menampilkan animasi tarian gambyong berupa urutan gerakan tari sebagai media pengenalan tari secara digital. Berlatar belakang lantai kayu dan gebyok yang bernuansa Jawa dan suara gamelan sebagai musik pendukung.

2.3. Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat melakukan analisis yang baik, diperlukan data/informasi, serta teori konsep dasar, sehingga kebutuhan data sangat mutlak diperlukan. Adapun metode pengumpulan data dilakukan dengan cara:

Metode observasi, yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara melakukan survei langsung ke lokasi. Hal ini sangat diperlukan untuk mengetahui kondisi lokasi yang sebenarnya, beserta lingkungan sekitarnya serta untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan.

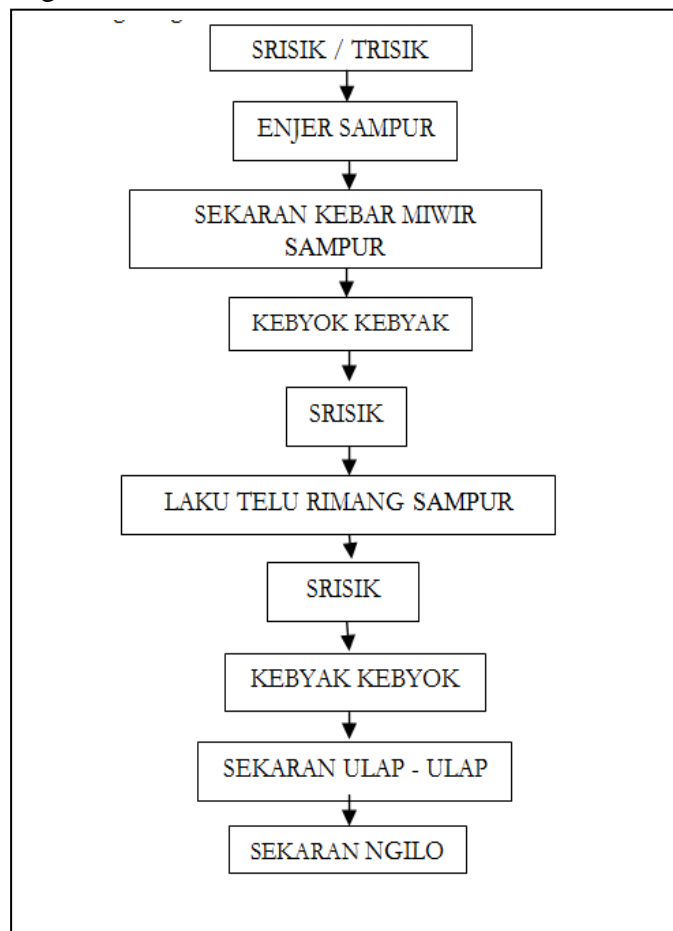
Data yang telah dikumpulkan nanti akan dianalisa kemudian dijadikan rujukan dalam pembuatan animasi.

2.4. Pembuatan Animasi

Pada tahap perancangan animasi memiliki beberapa tahapan dalam pembuatannya merujuk pada tahap pembuatan video animasi yang disebut *pipeline* produksi animasi mulai tahap *pre* produksi animasi, produksi animasi dan post produksi animasi.

Pre Produksi Animasi

Pada tahap *pre* produksi Animasi terdiri dari menentukan ide cerita, seknario / naskah cerita, *concept art*, *storyboard* dan menentukan musik. Ide cerita pada tahap pembuatan animasi tarian daerah dengan meggunakan iClone (studi kasus : Tari Gambyong) adalah bagaimana mengimplementasikan tarian daerah menjadi sajian digital sebagai sarana pembelajaran. Urutan skenario atau urutan cerita berdasarkan adegan dan gerakan tarian secara runtut sehingga sesuai dengan apa yang disajikan nantinya. Sumber urutan gerakan tarian ini dari Ibu Irawati Kusuma Asri, Pakar tari Mangkunegaran Surakarta



Gambar 2.2. Diagram Alir Skenario

Produksi Animasi

Pada tahap produksi animasi tarian daerah dengan menggunakan iClone (studi kasus : Tari Gambyong) terdiri dari pembuatan karakter, pembuatan environment, pembuatan animasi, tahap *setting camera*, tahap *lighting* dan tahap *rendering*.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada tahap Animasi tarian daerah dengan menggunakan iClone (studi kasus : Tari Gambyong) menggunakan beberapa prinsip animasi sebagai pilar dalam pembuatan animasi sehingga gerakannya animasi lebih realistis dan enak dilihat. Pencahayaan saat penting dalam mengatur detail obyek dan bayangan obyek, pada tahap ini penulis menggunakan *point lighting* untuk mengatur pencahayaan dalam ruangan. Penulis menggunakan *diffused light* dengan sumber pencahayaan diantaranya *key light*, *fill light* dan *over head light*. *3D Rendering* merupakan proses untuk membentuk sebuah gambar dari sebuah model yang dibentuk oleh perangkat lunak animasi, model tersebut berisi data geometri, titik pandang, tekstur dan cahaya yang diperlukan untuk membuat gambar yang utuh. *3D Rendering* merupakan proses yang sangat penting dan telah digunakan untuk berbagai macam penggunaan, seperti program permainan komputer, efek spesial pada video dan program simulasi.

Post Produksi Animasi

Pada tahap ini potongan hasil render berupa gambar digabungkan menjadi bentuk video menggunakan *makeavi converter* sebelum diedit menggunakan program aplikasi video editor.

Tahap terakhir dari alur penelitian pembuatan animasi tarian daerah dengan menggunakan *iClone* (Studi Kasus : Tari Gambyong) adalah tahap pengujian animasi. Didalam ini penguji menggunakan metode eksternal. Pengujian secara eksternal adalah pengujian menurut lingkup pemakaian system pada pengguna adalah dengan metode angket. Metode angket adalah cara pengumpulan data melalui pengajuan pertanyaan – pertanyaan tertulis kepada subyek penelitian, responden, atau sumber data dan jawabannya diberikan pula secara tertulis (Budiyono, 2003: 47). Dalam penelitian ini metode angket yang dimaksud adalah angket analisis pengujian system untuk mengetahui apakah system berjalan dengan baik ataupun perlu adanya perbaikan pada system. Angket penelitian tentang animasi yang dibuat dalam penelitian ini yang berupa pertanyaan dalam bentuk *check list*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengujian

Hasil Penelitian berdasarkan uji coba animasi 3D Tarian Daerah dengan Menggunakan *iClone* (Studi Kasus : Tari Gambyong) dengan durasi 2 menit 33 detik yang dijalankan diberbagai *media player* berjalan dengan baik karena penulis menggunakan format *.mp4 sebagai *output render*.



Gambar 3.1. Hasil video gerakan srisik.



Gambar 3.2. Hasil video gerakan enjer sampur



Gambar 3.3. Hasil video gerakan sekaran kembar miwir sampur



Gambar 3.4. Hasil video gerakan kebyak kebyok



Gambar 3.5. Hasil video gerakan laku telu rimong sampur

Pengujian dilakukan di SD Negeri 1 Baturetno terutama siswa Sekolah Dasar kelas 3 pada tanggal 2 Mei 2016 untuk mengetahui penilaian terhadap animasi tarian daerah dengan menggunakan *iClone* (Studi Kasus : Tari Gambyong) yang disajikan dalam bentuk video kemudian memberikan penilaian melalui pengisian angket. Dimana jumlah responden dibawah ini adalah 30 orang.

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Teori *Skala Likert*, *Skala Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Jumlah skor tertinggi untuk setiap pernyataan yaitu $= 5 \times 30 = 150$. Sedangkan jumlah skor terendah yaitu $= 1 \times 30 = 30$. Untuk menentukan kategori diperlukan interval terlebih dahulu. Dengan rumus :

$$I = \frac{R}{K}$$

I = Interval

R = Skor Tertinggi - Skor Terendah

K = Banyaknya (n) Kategori

Data diatas dapat diuji dengan menggunakan angket / *kuisisioner*, dimana skor dibagi kedalam 5 kategori dengan menggunakan skala Likert yaitu :

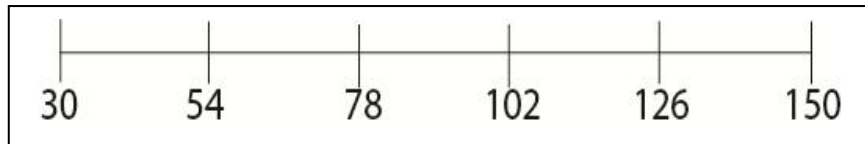
1. Skor 5 untuk kategori jawaban sangat setuju.
2. Skor 4 untuk kategori jawaban setuju.
3. Skor 3 untuk kategori jawaban netral.
4. Skor 2 untuk kategori jawaban tidak setuju.
5. Skor 1 untuk kategori jawaban sangat tidak setuju.

Dari rumus diatas, maka interval untuk per pernyataan yaitu :

$$I = \frac{150-30}{5}$$

$$I = \frac{120}{5}$$

$$I = 24$$



Gambar 4.7. Grafik Interval

| Bobot | Kategori |
|-------------|--------------------|
| 30 - 53,5 | Sangat Tidak Cukup |
| 54 - 77,5 | Tidak Cukup |
| 78 - 101,5 | Cukup |
| 102 - 125,5 | Baik |
| 126 - 150 | Sangat Baik |

Tabel 4.1. Tabel Bobot Interval

| No | Pernyataan | Bobot | Kategori |
|------------------------------------|---|---------------|-------------|
| 1 | Apakah Animasi Tarian Gambyong ini sudah menarik ? | 118 | Baik |
| 2 | Apakah animasi tarian Gambyong ini gerakannya sudah sesuai dengan video referensi ? | 115 | Baik |
| 3 | Apakah karakter pada animasi tarian Gambyong ini menarik dan sudah sesuai ? | 107 | Baik |
| 4 | Apakah sound effect/musik pada animas tarian Gambyong ini sudah sesuai ? | 116 | Baik |
| 5 | Apakah animasi tarian Gambyong ini sudah mengandung nilai pendidikan budaya lokal ? | 106 | Baik |
| 6 | Apakah keseluruhan tampilan animasi tarian Gambyong ini menarik untuk dinikmati ? | 109 | Baik |
| Rata - rata bobot = 671 : 6 | | 111,83 | Baik |

Tabel 4.2. Hasil Penelitian Angket secara keseluruhan

| Pernyataan | Jumlah Responden | | | | | Perhitungan Bobot | Bobot | Kategori |
|------------|------------------|----|----|----|-----|--------------------------------------|-------|----------|
| | SS | S | N | TS | STS | | | |
| A | 6 | 17 | 6 | 1 | 0 | $6(5) + 17(4) + 6(3) + 1(2) + 0(1)$ | 118 | Baik |
| B | 6 | 15 | 7 | 2 | 0 | $6(5) + 15(4) + 7(3) + 2(2) + 0(1)$ | 115 | Baik |
| C | 0 | 19 | 9 | 2 | 0 | $0(5) + 19(4) + 9(3) + 2(2) + 0(1)$ | 107 | Baik |
| D | 4 | 20 | 4 | 2 | 0 | $4(5) + 20(4) + 4(3) + 2(2) + 0(1)$ | 116 | Baik |
| E | 2 | 15 | 10 | 3 | 0 | $2(5) + 15(4) + 10(3) + 3(2) + 0(1)$ | 106 | Baik |
| F | 0 | 22 | 6 | 1 | 1 | $0(5) + 22(4) + 6(3) + 1(2) + 1(1)$ | 109 | Baik |

Tabel 4. 3. Tabel Perhitungan Pernyataan

Dengan hasil penelitian diatas terlihat bahwa animasi tarian daerah asli Solo (Studi kasus : Tari Gambyong) secara keseluruhan menyatakan setuju. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan diatas dalam bentuk tabel 4.3 dimana jika dilihat berdasarkan kategori termasuk dalam kategori Baik.

4. PENUTUP

Dari uraian yang disajikan pada hasil dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Animasi tarian daerah (studi kasus : Tari Gambyong) ini dapat diselesaikan dan dibuat dengan menggunakan aplikasi *iClone*.
2. Animasi tarian daerah (studi kasus : Tari Gambyong) ini dapat diputar di berbagai media player untuk menampilkan.
3. Animasi tarian daerah (studi kasus : Tari Gambyong) telah sesuai dan dapat ditujukan terhadap pelajar khususnya untuk anak-anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akib,Faisal.2010, '*Pengantar Teknologi informasi dan komunikasi Informasi*', Hal 3.
- Suheri, Agus, 2006. '*Animasi Media Pembelajaran*', Volume 2 No.1 Periode Juli-Desember 2006
- Sumargono.2009.'*EstetikaTari Gambyong Solo Minulya karya S.Maridi*'. Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya. 1/1:21. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Syahfitri,Yunita,2011, '*Teknik Video dalam Dunia Komputer*', Jurnal Saintikom, Volume 10 No. 3 September 2011
- Widyastutieningrum,Rochana Sri.2002. '*Nilai-nilai Estetis Tari Gambyong*'. Jurnal Greget 1/2:3. Surakarta. Institut Seni Indonesia Surakarta
- Pradewi, Sellyana, 2012. '*Eksistensi Tari Opak Abang Sebagai Tari Daerah Kendal*', Jurnal Seni Tari. 2:12. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Hegarini, Eka, Haris Satria, Bheta Agus Wardijono, 2014. '*Membangun Penangkap Gerakan Manusia dengan Menggunakan 8 Kamera Untuk Menghasilkan Model Animasi 3 Dimensi*', Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen. Depok. Universitas Gunadarma.
- Hadi, Sumandiyo. 2003. '*Sosiologi Tari*'. Yogyakarta: ASTI
- Efniar. '*Analisis Kualitas Pelayanan Laboratorium Komputer dalam Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sriwijaya*.' Palembang. Akademi Manajemen Informatika dan KomputerBina Sriwijaya Palembang